

PENGEMBANGAN MOBILE APPLICATION “BRAIN ACCOUNTING” SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN UNTUK SISWA KELAS XI AKUNTANSI SMKN 1 TEMPEL

THE DEVELOPMENT OF MOBILE APPLICATION “BRAIN ACCOUNTING” AS A MEDIUM LEARNING FOR STUDENT’S IN CLASS XI ACCOUNTING AT SMKN 1 TEMPEL

Oleh: **Yeni Nofia**

Prodi Pendidikan Akuntansi Universitas negeri Yogyakarta
ynovia11@gmail.com

Isroah

Staf Pengajar Jurusan P. Akuntansi Universitas Negeri Yogyakarta

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk (1) mengembangkan media pembelajaran Akuntansi yaitu *mobile application “Brain Accounting”* berbasis Android dengan kompetensi dasar membuat jurnal penyesuaian untuk siswa kelas XI Akuntansi SMK N 1 Tempel, (2) mengetahui kelayakan *mobile application “Brain Accounting”*. Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa (1) pengembangan *mobile application “Brain Accounting”* berbasis android menggunakan model pengembangan ADDIE yaitu analisis/analysis, desain/design, pengembangan/development, implementasi/implementation, dan evaluasi/evaluation, (2) Berdasarkan penilaian ahli materi diperoleh rata-rata skor 4,8 yang termasuk dalam kategori Sangat Layak, (3) Berdasarkan penilaian ahli media diperoleh rata-rata skor 4,24 yang termasuk dalam kategori Sangat Layak, (4) Berdasarkan penilaian guru Akuntansi diperoleh rata-rata skor 4 yang termasuk dalam kategori Layak, (5) Berdasarkan penilaian siswa Kelas XI Akuntansi SMK Negeri 1 Tempel yang terdiri dari 3 kelas yaitu kelas XI Ak 1, XI Ak 2, XI Ak 3, yang berjumlah 96 siswa, dari semua aspek diperoleh nilai rata-rata sebesar 4,26 termasuk dalam kategori Sangat Layak.

Kata Kunci: *Mobile application “Brain Accounting”*, Android, Media, ADDIE, SMK Negeri 1 Tempel.

Abstract

This study was aimed to (1) develop Accounting learning media, which is Android-based “Brain Accounting” mobile application for basic competence of making adjustment journal for 11th grade accounting students of vocational school SMKN 1 Tempel, (2) to determine the feasibility of “Brain Accounting”. Based on the research results show that (1) The development of mobile application “brain accounting” based android use the model development research and development (R&D) which were Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. (2) based on assessments Material expert gave score of 4.8 which is in the category of Very Feasible, (3) based on assessment Media expert gave score of 4.24 which is in the category of Very Feasible, (4) based on assessment Accounting education practitioner gave score of 4 which is in the category of Feasible, (5) Students assessment of XI accounting SMKN 1 Tempel From three class which were XI Ak 1, XI Ak 2, XI Ak 3, the total of 96 students, with an average score of 4.26 which is in the category of Very Feasible. Therefore this Android-based “Brain Accounting” accounting learning media mobile application is very feasible as an accounting learning media.

Keywords: *“Brain Accounting” mobile application, Android, Media, ADDIE, SMK Negeri 1 Tempel*

PENDAHULUAN

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi mendorong proses pembelajaran lebih aplikatif dan menarik sebagai upaya untuk meningkatkan kualitas pendidikan. Pada umumnya proses pembelajaran yang berlangsung saat ini adalah tatap muka antara siswa dengan siswa maupun antara guru dengan siswa di dalam kelas (pembelajaran konvensional). Dalam model konvensional, pengajar memegang peran utama dalam menentukan isi dan urutan langkah dalam menyampaikan materi tersebut kepada peserta didik. Sementara peserta didik mendengarkan secara teliti serta mencatat pokok-pokok penting yang dikemukakan pengajar sehingga pada pembelajaran ini kegiatan proses belajar mengajar didominasi oleh pengajar. Hal ini mengakibatkan peserta bersifat pasif, karena peserta didik hanya menerima apa yang disampaikan oleh pengajar, akibatnya peserta didik mudah jenuh, kurang inisiatif, dan bergantung pada pengajar.

Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar (UU No. 20 Tahun 2003, Bab I Pasal I Ayat (20)). Keberhasilan proses pembelajaran ditentukan oleh tiga aspek utama yaitu peserta didik (siswa), pendidik (guru) dan sumber belajar (materi/bahan ajar). Walaupun tidak dapat dipungkiri bahwa

aspek-aspek pendukung seperti sekolah, orang tua dan lain sebagainya juga memiliki peran yang tidak kalah penting. Semua elemen ini harus saling mendukung proses pembelajaran. Aspek pendidik (guru) sebagai pihak yang berperan sebagai fasilitator diharapkan mampu menciptakan suasana pembelajaran yang dinamis, menyenangkan dan inovatif serta menimbulkan perasaan nyaman bagi siswa untuk memahami bahan ajar. Aspek peserta didik (siswa) sebagai pihak yang menjadi subjek pembelajaran, diharapkan dapat memahami materi pelajaran secara utuh sehingga dapat memanfaatkan ilmu yang dipelajari dengan semestinya. Aspek ketiga (sumber belajar) merupakan media yang berperan sebagai perantara tersampainya materi. Ketiga aspek ini tidak dapat saling menggantikan satu sama lain. Kegiatan belajar mengajar dapat berjalan dengan lancar dan efektif apabila seluruh komponen yang berpengaruh di dalamnya saling mendukung.

Pemanfaatan media pembelajaran dapat diterapkan di semua mata pelajaran, termasuk Akuntansi. Salah satu kompetensi dasar materi Akuntansi di kelas XI adalah Membuat Ikhtisar Sklus Akuntansi Perusahaan Jasa. Materi ini dikatakan sulit untuk dipahami berdasarkan observasi banyak siswa yang merasa kebingungan dalam materi tahap pengikhtisaran siklus

Akuntansi perusahaan jasa terutama sub materi jurnal penyesuaian. Pendidikpun mengatakan pada materi jurnal penyesuaian dirasa sangat sulit disampaikan hanya dengan menggunakan cara pembelajaran yang konvensional atau ceramah dan media yang terbatas.

Perkembangan teknologi *mobile* saat ini begitu pesat, salah satu perangkat *mobile* yang saat ini sudah umum digunakan adalah telepon seluler. Hampir 90% siswa pasti sudah mempunyai satu telepon seluler atau bahkan ada yang mempunyai lebih dari satu telepon seluler. Semakin banyaknya siswa yang memiliki dan menggunakan perangkat *mobile* maka semakin besar pula peluang penggunaan perangkat teknologi dalam dunia pendidikan. Media pembelajaran yang memanfaatkan teknologi telepon seluler disebut dengan *mobile learning (M-Learning)*. *Mobile learning* merupakan salah satu alternatif pengembangan media pembelajaran. Kehadiran *mobile learning* ditujukan sebagai pelengkap pembelajaran serta memberikan kesempatan pada siswa untuk mempelajari materi yang kurang dikuasai di manapun dan kapanpun. (Panji Wisnu Wirawan, 2011: 22-23)

Perkembangan teknologi *gadget* dikalangan siswa tersebut memberi tantangan dan peluang tersendiri, terutama bagi dunia pendidikan. Tantangan tersebut bisa dilihat dari kurangnya pemanfaatan *gadget* dengan optimal. Namun ada peluang

yang bisa dimanfaatkan oleh dunia pendidikan, salah satunya lewat pengembangan media pembelajaran berbasis *mobile application*. Pengembangan media pembelajaran berbasis *mobile application* memungkinkan siswa untuk dapat belajar mandiri, sehingga nilai kemandirian dalam pendidikan karakter dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. *Mobile application "Brain accounting"* merupakan aplikasi game edukasi yang berbasis android dengan mengenalkan metode pembelajaran yang menarik dan mudah untuk dimainkan. *Brain accounting* memadukan sebuah konsep konsep senang dan tenang untuk mengajak para siswa-siswi agar lebih mudah mempelajari akuntansi dan tidak menjenuhkan dalam mempelajarinya khususnya pada materi jurnal penyesuaian.

Berdasarkan observasi yang dilakukan di kelas XI Akuntansi di SMK Negeri 1 Tempel yang terdiri 3 kelas yaitu kelas XI Akuntansi 1, XI Akuntansi 2, dan XI Akuntansi 3 dengan jumlah siswa masing-masing kelas sebanyak 32 siswa, secara keseluruhan sudah memiliki telepon seluler masing-masing. mayoritas menggunakan *smartphone Android*, di SMK N 1 Tempel belum ada media pembelajaran yang memanfaatkan telepon seluler. Para siswa masih banyak yang menggunakan laptop atau bahkan masih ada yang menggunakan buku manual untuk menunjang pembelajaran di sekolah. Dengan

menggunakan laptop sebagai media pembelajaran akan menyulitkan siswa membawa perangkat tersebut karena berat dan terkesan repot. Guru pun masih menggunakan metode konvensional dalam mengajar sehingga peserta didik merasa bosan ketika melakukan kegiatan pembelajaran. Tenaga pendidik di sekolah ini masih menggunakan metode ceramah khususnya dalam pembelajaran Akuntansi sehingga siswa kurang tertarik dan lebih memilih untuk melakukan hal-hal lain seperti bercengkrama dengan temannya dan sibuk dengan gadgetnya masing masing. Melihat potensi ini, pengembangan media pembelajaran dengan memanfaatkan telepon seluler adalah dengan membuat *Mobile Application* yang ditujukan untuk semua telepon seluler berplatform *Android*. Alasannya karena *operating system Android* menjelma menjadi sebuah sistem yang paling banyak digunakan pada *smartphone*. Selain lebih praktis dan simpel, sudah banyak *smartphone Android* yang harganya terjangkau dengan kisaran harga 1 juta rupiah.

Oleh karena itu, melalui tugas akhir ini, penulis termotivasi untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis *Android* dalam bentuk *Mobile Application "Brain Accounting"* untuk mata pelajaran Akuntansi pada materi jurnal penyesuaian. Pembelajaran melalui media *smartphone* akan lebih praktis dilakukan di mana saja

dan kapan saja sehingga dapat membuat siswa lebih mudah dalam belajar. Berdasarkan uraian di atas peneliti tertarik melakukan penelitian dengan judul "Pengembangan *Mobile Application Brain Accounting* Berbasis *Android* Sebagai Media Pembelajaran Untuk Siswa Kelas XI Akuntansi SMK Negeri 1 Tempel Tahun Ajaran 2015/2016.

METODE PENELITIAN

Jenis Penelitian

Pengembangan media pembelajaran Akuntansi berupa *Mobile Application* menggunakan jenis penelitian pengembangan (*Research And Development*). Menurut Sugiyono (2012: 297) "metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan media tertentu, dan menguji keefektifan media tersebut".

Waktu dan Tempat Penelitian

Peneliti mengambil tempat penelitian di SMK Negeri 1 Tempel berlokasi di Jalan Magelang Km. 17 yang tepatnya beralamat di Jlegongan, Margorejo, Tempel, Sleman, Yogyakarta. Penelitian ini dilaksanakan secara bertahap dalam kurun waktu bulan Oktober 2015 – Desember 2015 yang meliputi tahap perencanaan, penelitian, dan pelaporan.

Target/Subjek Penelitian

Subjek ujicoba yang terlibat adalah satu orang ahli media, satu orang ahli materi, praktisi pembelajaran Akuntansi (guru Akuntansi SMK N 1 Tempel) dan siswa kelas XI Akuntansi SMK N 1 Tempel yang terdiri dari 3 kelas yaitu XI Akuntansi 1, XI Akuntansi 2 dan XI Akuntansi 3 yang masing-masing kelas berjumlah 32 siswa dengan total keseluruhan sebanyak 96 siswa.

Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian ini mengadaptasi model pengembangan ADDIE, yaitu model pengembangan yang terdiri dari lima tahapan yang terdiri dari *Analysis* (analisis), *Design* (desain), *Development* (pengembangan), *Implementation* (implementasi) dan *Evaluating* (evaluasi).

Data, Instrumen, dan Teknik Pengumpulan

a) Data

Data yang dikumpulkan dalam penelitian ini mencakup data kualitatif dan kuantitatif.

- 1) Data kualitatif merupakan data mengenai proses pengembangan media pembelajaran berupa kritik dan saran dari ahli materi, ahli media, praktisi pembelajaran dan siswa.
- 2) Data kuantitatif merupakan data pokok penelitian yang berupa data penilaian tentang media

pembelajaran berupa *mobile application* “*Brain accounting*” dari ahli materi, ahli media, praktisi pembelajaran dan siswa.

b) Instrumen Penelitian

Instrumen pengumpulan data yang digunakan adalah angket atau kuesioner. Angket atau kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya” (Sugiyono, 2011: 142). Angket digunakan untuk mengukur kualitas media yang dikembangkan. Instrumen angket pada penelitian ini digunakan untuk memperoleh data dari ahli media, ahli materi, guru, dan siswa sebagai bahan mengevaluasi media pembelajaran yang dikembangkan.

Angket digunakan untuk mendapatkan data mengenai kelayakan *mobile application* “*Brain accounting*” sebagai media pembelajaran akuntansi di lihat dari beberapa aspek yaitu aspek rekayasa perangkat lunak, desain pembelajaran, dan komunikasi visual. Angket ini akan diberikan kepada dosen sebagai ahli materi, dan ahli media, guru (praktisi pembelajaran akuntansi), dan siswa. Angket untuk para ahli, guru, dan siswa berupa lembar *checklist* dengan skala likert (skala 5). Adapun alternatif jawaban dan *skoring* yang digunakan

dalam angket yaitu: SS (Sangat Setuju) = 5, S (Setuju) = 4, KS (Kurang Setuju) = 3, TS (Tidak Setuju) = 2, dan STS (Sangat Tidak Setuju) = 1.

c) Teknik Analisis Data

1) Data Kualitatif

Data kualitatif berupa saran/masukan yang diberikan oleh dosen, ahli materi, media, guru, dan siswa dianalisis secara deskriptif.

2) Data Kuantitatif

Data kuantitatif di peroleh dari angket penilaian kelayakan produk yang diberikan kepada dosen ahli materi, ahli media, guru, dan siswa. Data kelayakan *game* tersebut berupa data kualitatif. Untuk mendapatkan penilaian kelayakan *game*, maka data kualitatif tersebut di konversi menjadi data kuantitatif dengan ketentuan *skoring* sebagai berikut.

Tabel 1. Ketentuan Pemberian Skor

Kriteria	Skor
Sangat Setuju	5
Setuju	4
Kurang Setuju	3
Tidak Setuju	2
Sangat Tidak Setuju	1

Sumber: Eko Putro Widoyoko (2009: 236)

Kemudian data yang terkumpul dianalisis dengan cara

menghitung rata-rata skor yang diperoleh dengan rumus:

$$\bar{x} = \frac{\sum x}{n}$$

Keterangan:

\bar{x} = Skor rata-rata

$\sum x$ = Jumlah Skor

n = Jumlah butir

Rata-rata hasil penilaian yang diperoleh berupa data kuantitatif dikonversi kembali menjadi data kualitatif mengenai kategori kelayakan *game* sehingga dapat diambil kesimpulan mengenai kelayakan *game* berdasarkan pedoman konversi ideal yang dijabarkan pada tabel berikut ini.

Tabel 2. Pedoman Konvensi Skor

No	Rumus	Kategori
1	$X > \bar{X}_i + 1,8 SB_i$	Sangat Layak
2	$\bar{X}_i + 0,6 SB_i < X \leq \bar{X}_i + 1,8 SB_i$	Layak
3	$\bar{X}_i - 0,6 SB_i < X \leq \bar{X}_i + 0,6 SB_i$	Cukup Layak
4	$\bar{X}_i - 1,8 SB_i < X \leq \bar{X}_i - 0,6 SB_i$	Kurang layak
5	$X \leq \bar{X}_i - 1,8 SB_i$	Sangat Kurang Layak

Sumber: Sukardjo (2012: 96)

Keterangan:

- \bar{X}_i = (Rerata ideal)
 $= \frac{1}{2}$ (skor maksimum ideal + skor minimum ideal)
- SB_i = (Simpangan baku ideal)
 $= \frac{1}{6}$ (skor maksimum ideal – skor minimum ideal)
- X = Skor Aktual

Berdasarkan rumus pada Tabel 2, dapat diperoleh pedoman pengkonversian nilai kuantitatif 1 sampai 5 menjadi kategori kualitatif untuk menyimpulkan bagaimana kelayakan media yang dikembangkan. Jika nilai \bar{X}_i dan nilai SB_i disubstitusikan pada rumus yang ada di Tabel 7 maka akan diperoleh pedoman konversi seperti berikut ini.

Tabel 3. Konversi Skor Aktual Menadi Kategori Kualitatif

No	Rumus	Kategori
1	$X > 4,2$	Sangat Layak
2	$3,4 < X \leq 4,2$	Layak
3	$2,6 < X \leq 3,4$	Cukup Layak
4	$1,8 < X \leq 2,6$	Kurang Layak
5	$X \leq 1,8$	Sangat Kurang Layak

Sumber: Sukardjo (2012: 96)

Keterangan:

- \bar{X}_i = (Rerata ideal)
 $= \frac{1}{2}$ (skor maksimum ideal + skor minimum ideal)
 $= \frac{1}{2} (5 + 1)$
 $= 3$
- SB_i = (Simpangan baku ideal)
 $= \frac{1}{6}$ (skor maksimum ideal – skor minimum ideal)
 $= \frac{1}{6} (5 - 1)$
 $= 0,67$
- X = Skor Aktual

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil Validasi “Brain Accounting” Sebagai Media Pembelajaran Akuntansi

a. Validasi Ahli Materi

Penilaian di lihat dari kesesuaian materi, kelengkapan materi, keluasan dan kedalaman materi, penggunaan bahasa dan istilah dalam media pembelajaran “brain accounting”. Materi di validasi oleh 1 orang yaitu

oleh Dosen Pendidikan Akuntansi Ibu
Adeng Pustikaningsih, SE., M.Si,

Tabel 4. Hasil Validasi Ahli Materi

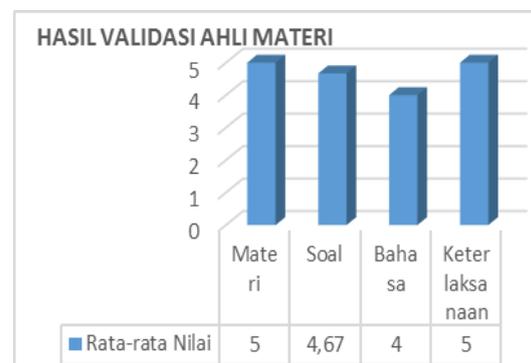
No	Aspek Penilaian	Jumlah Nilai	Rata-rata Nilai	Kategori
1	Materi	45	5	Sangat Layak
2	Soal	28	4,67	Sangat Layak
3	Bahasa	8	4	Layak
4	Keterlaksanaan	15	5	Sangat Layak
Total		96	4,8	Sangat Layak

Sumber: Data primer yang diolah

Berdasarkan dari tabel diatas diperoleh bahwa ditinjau dari aspek materi diperoleh hasil penilaian dengan nilai rata-rata 5 yang termasuk dalam kategori sangat layak, sedangkan dari aspek soal diperoleh hasil penilaian dengan nilai rata-rata 4,67 yang termasuk dalam kategori sangat layak, kemudian dari aspek bahasa diperoleh hasil penilaian dengan nilai rata-rata 4 yang termasuk dalam kategori layak dan dari aspek keterlaksanaan diperoleh hasil penilaian dengan nilai rata-rata 5 yang termasuk dalam kategori sangat layak. Hasil penilaian dari aspek materi, soal, dan keterlaksanaan masuk dalam rentang nilai $X > 4,2$ sehingga tingkat kelayakan media pembelajaran “*brain accounting*” dari aspek materi, soal, dan keterlaksanaan tergolong dalam kategori sangat layak, Sedangkan pada aspek bahasa diperoleh nilai rata-rata nilai 4 yang masuk dalam

rentang nilai $3,4 < X \leq 4,2$ sehingga tingkat kelayakan media pembelajaran “*brain accounting*” dari aspek bahasa tergolong kategori layak. Secara keseluruhan hasil validasi oleh ahli materi dilihat dari aspek materi, soal, bahasa dan keterlaksanaan diperoleh nilai 4,8. Hasil penilaian tersebut masuk dalam rentang $X > 4,2$ dengan kategori sangat layak. Sehingga tingkat kelayakan media pembelajaran “*brain accounting*” berdasarkan validasi ahli materi masuk ke dalam kategori **Sangat Layak**.

Hasil validasi ahli materi jika disajikan dalam diagram batang seperti berikut ini.



Gambar 1. Diagram Batang Hasil Validasi Ahli Materi

b. Validasi Ahli Media

Validasi media dilakukan oleh Dosen Pendidikan Teknik Informatika yang berasal dari Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta yaitu Bapak Sigit Pambudi, S.Pd., M.Eng. Hasil rekapitulasi dan analisis validasi dari ahli adalah sebagai berikut.

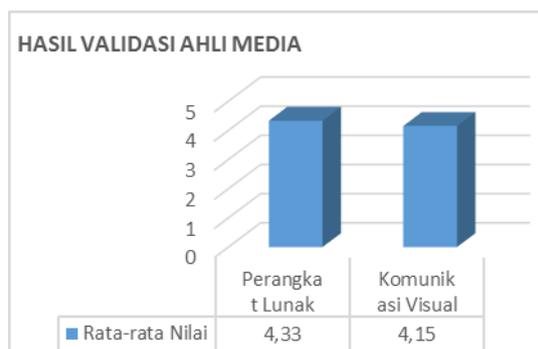
Tabel 5. Hasil Validasi Ahli Media

N o	Aspek Penilaian	Jumlah Nilai	Rata- rata Nilai	Kategori
1	Perangkat Lunak	52	4,33	Sangat Layak
2	Komunikasi Visual	54	4,15	Layak
Total		106	4,24	Sangat Layak

Sumber: Data primer yang diolah

Berdasarkan tabel di atas diperoleh data bahwa ditinjau dari aspek perangkat lunak diperoleh hasil penilaian dengan nilai rata-rata 4,33 yang termasuk dalam kategori sangat layak. Hasil penilaian dari aspek perangkat lunak masuk dalam rentang nilai $X > 4,2$ sehingga tergolong sangat layak. Sedangkan penilaian dari aspek komunikasi visual diperoleh hasil 4,15 yang termasuk dalam kategori layak. Hasil penilaian dari aspek komunikasi visual masuk dalam rentang nilai $3,4 < X \leq 4,2$ sehingga tergolong layak. Secara keseluruhan, rata-rata penilaian oleh ahli media diperoleh nilai 4,24. Hasil penilaian dari kedua aspek masuk dalam rentang nilai $X > 4,2$ sehingga tingkat kelayakan media pembelajaran “*brain accounting*” dilihat per-aspeknya masuk dalam kategori **Sangat Layak**.

Hasil validasi media jika disajikan dalam diagram batang seperti gambar berikut.



Gambar 2. Diagram Batang Hasil Validasi Ahli Media

c. Validasi Guru Akuntansi

Validasi praktisi pembelajaran akuntansi dilakukan oleh ibu Dra. Yatimatun Nafi'ah Guru Akuntansi SMK Negeri 1 Tempel. Hasil rekapitulasi dan analisis validasi dari Guru praktisi pembelajaran akuntansi adalah sebagai berikut.

Tabel 6. Hasil Validasi Guru Praktisi Akuntansi

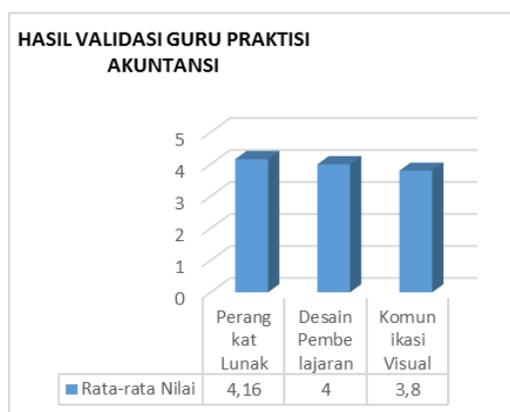
N o	Aspek Penilaian	Jumlah Nilai	Rata- rata Nilai	Kategori
1	Perangkat Lunak	25	4,16	Layak
2	Desain Pembelajar an	64	4	Layak
3	Komunikasi Visual	31	3,8	Layak
Total		120	4	Layak

Sumber: Data primer yang diolah

Berdasarkan tabel di atas diperoleh data bahwa ditinjau dari aspek perangkat lunak diperoleh hasil penilaian dengan nilai rata-rata 4,16 yang termasuk dalam kategori layak. Hasil penilaian dari aspek perangkat lunak masuk dalam rentang nilai

$3,4 < X \leq 4,2$ sehingga tergolong layak. Sedangkan penilaian dari aspek desain pembelajaran diperoleh hasil penilaian dengan nilai rata-rata 4 yang termasuk dalam kategori layak. Hasil penilaian dari aspek desain pembelajaran masuk dalam rentang nilai $3,4 < X \leq 4,2$ sehingga tergolong layak. Penilaian dari aspek komunikasi visual diperoleh hasil penilaian dengan nilai rata-rata 3,8 yang termasuk dalam kategori layak. Hasil penilaian dari aspek desain pembelajaran masuk dalam rentang nilai $3,4 < X \leq 4,2$ sehingga tergolong layak. Secara keseluruhan, rata-rata penilaian oleh ahli media diperoleh nilai 4. Hasil penilaian dari ketiga aspek masuk dalam rentang nilai $3,4 < X \leq 4,2$ sehingga tingkat kelayakan media pembelajaran “*brain accounting*” dilihat per-aspeknya masuk dalam kategori **Layak**.

Hasil validasi media yang dilakukan oleh Guru Praktisi Akuntansi jika disajikan dalam diagram batang seperti gambar berikut.



Gambar 3. Diagram Batang Hasil Validasi Guru Praktisi Akuntansi

Penilaian Siswa Kelas XI Akuntansi

Penelitian ini dilakukan pada tanggal 24 November 2015 – 7 Desember 2015, bertempat di Ruang Kelas.

Tabel 7. Penilaian Siswa Kelas XI Akuntansi

N o	Tahap Penilaian	Jumlah Skor	Rerata Skor	Kelayakan
1	XI Akuntansi 1	3.330	4,33	Sangat Layak
2	XI Akuntansi 2	3.143	4,22	Sangat Layak
3	XI Akuntansi 3	3.271	4,25	Sangat Layak
Rata-rata			4,26	Sangat Layak

Sumber: Data Primer yang di olah

Berdasarkan tabel diatas dapat dilihat bahwa media pembelajaran “*Brain Accounting*” berbasis android memperoleh kategori Sangat Layak untuk tahap penilaian Ahli Materi dengan rerata skor 4,8, dan untuk tahap penilaian oleh Ahli Media memperoleh kategori Sangat Layak dengan rerata skor 4,24, kemudian untuk tahap penilaian oleh Guru Akuntansi memperoleh kategori Layak dengan rerata skor 4, dan secara keseluruhan dari ketiga tahap penilaian yang di lakukan oleh Ahli Media, Ahli Materi dan Guru Akuntansi diperoleh rerata skor 4,34 yang masuk dalam kategori Sangat Layak. Kemudian

untuk hasil penilaian siswa kelas XI Akuntansi 1 diperoleh rerata skor 4,33 yang masuk dalam kategori Sangat Layak, dari kelas XI Akuntansi 2 diperoleh rerata skor 4,22 yang masuk dalam kategori Sangat Layak, dan dari kelas XI Akuntansi 3 diperoleh rerata skor 4,25 yang masuk dalam kategori Sangat Layak, secara keseluruhan penilaian siswa kelas XI Ak 1, XI Ak 2, XI Ak 3, diperoleh rerata skor 4,26 yang masuk dalam kategori Sangat Layak. Sehingga dapat disimpulkan bahwa *mobile application* “Brain Accounting” berbasis android “Sangat Layak” digunakan sebagai media pembelajaran untuk siswa kelas XI Akuntansi.

Penilaian kelayakan tersebut apabila ditampilkan dalam diagram batang dapat dilihat pada gambar dibawah ini:



Gambar 4. Diagram Batang Penilaian Siswa Kelas XI Akuntansi.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

- a. Pengembangan *mobile application* “Brain Accounting” berbasis android pada materi jurnal penyesuaian menggunakan model pengembangan ADDIE yaitu analisis (*analysis*), desain (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*).
- b. Penilaian dari ahli materi mengenai *mobile application* “Brain Accounting” berbasis android pada materi membuat jurnal penyesuaian memperoleh nilai rata-rata seluruh aspek sebesar sebesar 4,8. Berdasarkan penilaian ini, media dinyatakan Sangat Layak digunakan sebagai media pembelajaran Akuntansi.
- c. Penilaian dari ahli media mengenai *mobile application* “Brain Accounting” berbasis android pada materi membuat jurnal penyesuaian memperoleh nilai rata-rata seluruh aspek sebesar sebesar 4,24. Berdasarkan penilaian ini, media dinyatakan Sangat Layak digunakan sebagai media pembelajaran Akuntansi.
- d. Penilaian guru Akuntansi mengenai *mobile application* “Brain Accounting”

berbasis android pada materi membuat jurnal penyesuaian memperoleh nilai rata-rata seluruh aspek sebesar sebesar 4. Berdasarkan penilaian ini, media dinyatakan Layak digunakan sebagai media pembelajaran Akuntansi.

e. Penilaian siswa kelas XI Akuntansi SMK Negeri 1 Tempel yang terdiri dari 3 kelas yaitu XI Ak 1, XI Ak 2, XI Ak 3, dengan jumlah 32 siswa pada masing-masing kelas. Penilaian dari kelas XI Ak 1 diperoleh nilai rata-rata 4,33 yang masuk dalam kategori Sangat Layak, kelas XI Ak 2 diperoleh nilai rata-rata 4,22 yang masuk dalam kategori Sangat Layak, dan Kelas XI Ak 3 di peroleh nilai rata-rata 4,25 yang masuk dalam kategori Sangat Layak. Total keseluruhan penilaian siswa yang berjumlah 96, dari semua aspek diperoleh nilai rata-rata sebesar 4,26. Berdasarkan penilaian ini media dinyatakan Sangat Layak digunakan sebagai media pembelajaran Akuntansi.

Saran

Berdasarkan kualitas media, kelemahan, dan keterbatasan penelitian yang telah dibahas sebelumnya, peneliti dapat memberikan beberapa saran pemanfaatan dan pengembangan media lebih lanjut sebagai berikut:

- a. *Mobile application "Brain Accounting"* sebaiknya digunakan guru dalam kegiatan belajar mengajar sehingga pembelajaran menjadi lebih variatif dan menambah antusias belajar siswa.
- b. *Mobile application "Brain Accounting"* sebaiknya digunakan siswa untuk belajar mandiri di rumah sehingga dapat menambah pemahaman terhadap materi.
- c. *Mobile application "Brain Accounting"* perlu dikembangkan dari segi materi yang lebih luas lagi. Materi yang disajikan tidak hanya memuat satu kompetensi dasar (KD) saja namun dapat dikembangkan dengan memuat materi yang lebih luas.
- d. *Mobile application "Brain Accounting"* berbasis android perlu dikembangkan lebih lanjut lagi dari segi *smartphone*. Aplikasi ini sebaiknya dapat di *install* pada semua sistem operasi selain android yaitu *Iphone Operating System*, *Windows Phone*, dan *Blackberry*.

DAFTAR PUSTAKA

- Departemen Pendidikan Nasional. (2003). UU No.20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. Diambil dari : <http://kemenag.go.id/file/dokumen/UU2003.pdf>, pada tanggal 5 Mei 2015
- Eko Putro Widoyoko. (2009). *Evaluasi Program Pembelajaran*. Yogyakarta: Diva Press.

Panji Wisnu Wirawan. (2011). Pengembangan Kemampuan E-Learning Berbasis Web ke dalam M-Learning. *Jurnal Universitas Diponegoro*. (Vol. 2. No. 4 Hlm 22-23).
<http://ejournal.undip.ac.id/index.php/jmasif/article/view/2655> diakses pada 8 Oktober 2015 pukul 19.56 WIB.

Sukardjo. (2012). *Evaluasi Pembelajaran Semester 2*. Yogyakarta: PPs UNY.

Sugiyono. (2012). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.